

FACULDADE LABORO  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**ÉRICA SILVA PIRES**

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:** as práticas de atividades lúdicas em sala de aula

São Luís

2022

**ÉRICA SILVA PIRES**

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:** as práticas de atividades lúdicas em sala de aula

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Laboro, para obtenção do título de Pedagogo.

Orientador(a): Prof.(a).

São Luís

2022

**ÉRICA SILVA PIRES**

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL:** as práticas de atividades lúdicas em sala de aula

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Pedagogia da Faculdade Laboro, para obtenção do título de Pedagogo.

Aprovado em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

**Profa. Dra.** (Joselina Almeida Diniz Cardoso)  
Doutora em ...  
Universidade ...

---

**Examinador 1**

---

**Examinador 2**

## **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: as práticas de atividades lúdicas em sala de aula**

Érica Silva Pires<sup>1</sup>

### **RESUMO**

O presente estudo tem como objetivo analisar a importância dos jogos e brincadeiras nas séries iniciais da educação infantil. A atividade lúdica, representada nesse estudo por jogos e/ou brincadeiras, pode ser um valioso recurso pedagógico capaz de contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem da criança no âmbito escolar, em particular na sala de aula. Assim, pode-se afirmar que são muitos os benefícios que o jogo traz para a criança, pois proporciona momento de interação, euforia, entretenimento e compromisso com o aprender. Este estudo tem como metodologia de pesquisa a pesquisa bibliográfica, no qual foram utilizados, artigos, revistas, trabalhos publicados com a problemática aqui debatida, entre outros. A ludicidade segue o ser humano em todos os trajetos da vida, porém sua funcionalidade em atender a necessidade individual e coletiva faz a diferença, é um processo educativo apresenta toda uma estrutura de aprendizagem com propriedades desafiantes, então o professor se sentirá desafiado a integrar na sua prática pedagógica os recursos da brincadeira sem perder o foco da proposta que o brincar leva o aprender, então a aprendizagem no lúdico e a parte essencial a ser enfatizada. A escola é um lugar em que as ideias são reorganizadas, amadurecidas, portanto, é no contexto escolar que as respostas são construídas. No âmbito da ludicidade essas respostas fruto das indagações são formadas, mediante as necessidades que cada aluno apresenta, sendo responsável o professor, o mediador do conhecimento que deve conduzir o seu trabalho valorizando as brincadeiras no seu contexto de promover um ensino-aprendizagem significativo e amplo.

**Palavras-chave:** Educação infantil; atividades lúdicas; séries iniciais.

### **1 INTRODUÇÃO**

A Presente pesquisa busca fazer uma análise de como os educadores, comprometidos com o viés qualitativo das suas práticas pedagógicas, reconhecem a

---

<sup>1</sup> Pedagogia, Faculdade Laboro, 2022.

importância das atividades lúdicas, com destaque para os jogos, como recurso fundamental para o desenvolvimento da cognição dos alunos e alunas.

Na educação, a qualidade de oportunidades que podem ser oferecidas as crianças através de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, asseguram o desenvolvimento harmônico de suas potencialidades. Dessa forma, é correto afirmar que o jogo é fundamental, não apenas como elemento incentivador ou ilustrador, mas também como auxiliar recurso pedagógico capaz de promover o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas.

As brincadeiras e os jogos ajudam a criança a desenvolver-se, a interagir, comunicar-se com o mundo que a cerca e com os sujeitos que a cercam. Mesmo os jogos simples são estímulos ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança.

É no ato de brincar que a criança vê se abrir o leque de oportunidades para exercitar suas funções psíquicas e sociais, enfrentar inúmeros desafios, pesquisar e descortinar o mundo de forma simples, prazerosa e espontânea.

O lúdico é, portanto, importante recurso didático com reconhecido poder para elevar a autoestima e acelerar a construção dos conhecimentos da criança. Quando a educação recorre ao uso de material lúdico cria um ambiente saudável, agradável, vivo e atraente, estimulando o desenvolvimento integral da criança e ajudando o professor a desenvolver uma atividade pedagógica significativamente produtiva.

A atividade lúdica, representada nesse estudo por jogos e/ou brincadeiras, pode ser um valioso recurso pedagógico capaz de contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem da criança no âmbito escolar, em particular na sala de aula. Assim, pode-se afirmar que são muitos os benefícios que o jogo traz para a criança, pois proporciona momento de interação, euforia, entretenimento e compromisso com o aprender.

A brincadeira assume papel fundamental na interação da criança com outra criança e na criança com o adulto, tanto no âmbito familiar, social ou escolar. As brincadeiras são caminhos que conduzem as crianças para vivenciarem e socializarem atitudes, comportamentos, experiências e vivências.

A escolha do presente tema justifica-se com a necessidade de se trabalhar o lúdico dentro da sala de aula, para que assim, possa tornar as aulas mais atrativas e produtivas, chamando a atenção do aluno, fazendo com que se torne mais participativo, contudo, pode-se compreender que as atividades lúdicas desenvolvidas de forma contextualizada podem ser uma alternativa para uma renovação das práticas pedagógicas. Apesar disso, por meio da utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula, o professor pode desenvolver atividades nos quais possam ser divertidas, além de oferecer situações nos quais possa haver uma

interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira.

Na educação, a qualidade de oportunidades que podem ser oferecidas as crianças através de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, asseguram o desenvolvimento harmônico de suas potencialidades. Dessa forma, é correto afirmar que o jogo é fundamental, não apenas como elemento incentivador ou ilustrador, mas também como auxiliar recurso pedagógico capaz de promover o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas.

Assim, o presente estudo tem como problemática: Quais os benefícios e desafios do lúdico na educação infantil?

De tal modo, o presente estudo tem como objetivo geral analisar a importância dos jogos e brincadeiras nas séries iniciais da educação infantil. E como objetivos específicos: compreender os conceitos acerca dos jogos e brincadeiras na educação; averiguar o jogo na visão de Piaget e suas classificações; identificar a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais da educação infantil.

O presente trabalho tem como metodologia de pesquisa, a pesquisa bibliográfica, no qual serão utilizados, artigos, revistas, trabalhos publicados com a problemática aqui debatida, entre outros.

## **2 Fundamentação Teórica**

### **2.1 O conceito de lúdico**

O lúdico é uma atividade livre que significa brincar, é um instrumento motivador e eficaz na Educação Infantil, que proporciona crescimento individual e social em várias áreas do conhecimento da criança. A palavra “lúdico” significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, e é relativo também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

A ludicidade está cada vez mais presente no meio social, é preciso ver o lúdico como um meio de desenvolver capacidades e habilidades, muitas vezes, guardadas na criança, elaborando atividades diversificadas, tornando a atividade prazerosa, inovadora de acordo com os movimentos e os recursos utilizados em cada brincadeira.

Leal (2011) relata que o lúdico tem uma conotação que extrapola a infância, e na sua utilização se expandiu tanto, que foi necessário criar espaços específicos destinados às vivências lúdicas, que se chamam brinquedotecas. As brinquedotecas devem ser utilizadas para troca de experiência através do brincar entre a criança e o educador infantil. É no espaço

da brinquedoteca que a criança se manifesta por meio do lúdico, facilitando ao Educador a relação com eles.

As brincadeiras que, genericamente, são vivenciadas pelas crianças são pautadas de atividades que pressupõem criatividade, adesão, imaginação, envolvimento e integração podendo encontrar ou não apoio em brinquedos ou objeto-brinquedo. Elas sempre concretizam o brincar, representam a forma que se transforma em ação pela criança (SILVA, 2014).

A criança é um ser em construção, uma folha em branco e o brincar representa uma ponte de acesso para construir sua própria história, as atividades lúdicas promove seu crescimento físico e mental. Através do brincar a criança se relaciona com seus companheiros organiza atividades de prazer que dão sentido as coisas da vida.

A ludicidade é atividades prazerosas que envolvem o jogo, o brinquedo e a brincadeira, e proporcionam uma busca de satisfação ao indivíduo; pesquisas comprovam que mesmo antes do bebê nascer, já tem o despertar para o lúdico, dentro da barriga da mãe consegue brincar. Todo esse processo torna-se importante na construção do eu da criança.

O processo da ludicidade possui uma abrangência funcional inúmeras, desenvolvem não só a imaginação, como também o corpo dentro de suas capacidades e habilidades, comportamentos e atitudes, percebe-se um leque de intensa aprendizagem. Diante disso uma criança que teve oportunidades na sua história de vida, de brincar realmente em todas as fases que ocorrem na vida do indivíduo, conseqüentemente será um adulto amadurecido com raízes firmes e sólidas, mediante suas experiências nas brincadeiras.

Para Campos (2009), o brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e desenvolver. Assim, o brincar é uma forma precisa e clara de trabalhar a criança no seu desenvolvimento intelectual.

A ludicidade se torna uma ação necessária valendo tanto para a criança, como para o adulto, não pode enfatizar o brincar só uma particularidade para a criança, o adulto carrega essa necessidade, ressaltando que formas e brinquedos vão sendo aperfeiçoadas, brincadeiras evolutivas, cada vez a modernidade surgem, porém o prazer continua, os meios de aprendizagem tornam-se mais complexos e prazerosos, pois os desafios proporcionam a satisfação em todos os sentidos no ato de brincar.

Existe uma relação entre a ludicidade e as descobertas da dinâmica cerebral, estudos revelam que ser lúdico, é estar usando mais o lado direito do cérebro, lado este que se apropria de uns conjuntos de sensações e ações que beneficiam a prática da ludicidade,

passando a ter uma valorização no nível mais alto do fator aprendizagem (RIZZI; HAYDT, 2006).

Com essas descobertas transformações aconteceram em muitos setores sociais, onde adotaram a ludicidade como um dos requisitos indispensáveis a atingir os objetivos desejados. Nas escolas há uma repercussão grandiosa, as propostas curriculares abrem espaço significativo para o lúdico no processo de ensino aprendizagem, embora muitos educadores tradicionalistas não implantem completamente em sua sala o brincar como uma das formas de construir o conhecimento, deixando transparecer certa dificuldade em inserir o lúdico na sua metodologia pedagógica.

Mas esse desafio vem buscando na teoria e na prática uma resposta de como trabalhar essa nova ferramenta na instituição de ensino. Tendo a escola em sua proposta educativa a ludicidade, faz-se necessário uma reformulação do currículo, onde ele possa abranger a instituição como um todo, porque o lúdico vai além das paredes escolares, abordam aspectos relevantes a formação do educando (ANGST; OLIVEIRA-MENEGOTTO; GIONGO, 2015).

A ludicidade, por ser uma prática comum no contexto social, entretanto muitas vezes sem objetivos precisos e claros em alguns segmentos. Agora vem com concepção e reflexão mais profunda a respeito do sentido próprio da ludicidade nestas esferas sociais, pois estudiosos com base em suas pesquisas apontam a ludicidade em caráter de crescimento intelectual, dessa forma deve conhecer cientificamente o que ela propõe em que circunstância acontece o aprender como contextualizá-la e transformá-la em objeto de ensino-aprendizagem.

## **2.2 O jogo e sua classificação na visão de Piaget**

Na visão de Piaget (1978), os jogos são simples assimilação funcional das já apreendidas ações individuais que, por consequência, geram um sentimento de satisfação frente à ludicidade. Percebe-se, nesse caso, que para o biólogo o jogo assume uma dupla função, a primeira vem para consolidar os esquemas anteriormente formados. Enquanto o segundo gera satisfação e equilíbrio das emoções.

Em se falando em desenvolvimento cognitivo, Piaget tem sido, dentre os autores, aquele que muito contribuiu com importantes ideais sobre o ambiente educacional numa perspectiva lúdica, com destaque para os jogos.



Foram os estudos desse pesquisador, em particular, que proporcionaram aos educadores o entendimento de que jogar na escola não significa tão somente atividade de entretenimento, porque considera a ludicidade meio eficaz que conduz a criança a estabelecer estreito relacionamento com o seu ambiente.

Piaget (1973) diz que a natureza livre e dinâmica dos jogos os transforma em funcionais e, por isso, contribui para o desenvolvimento integral da criança aprendente. É no ato de jogar que a criança tem oportunidade de desenvolver sua percepção, imaginação, criatividade e inteligência.

Os estudos do pesquisador Piaget existiam sob a égide das questões relacionadas ao conhecimento do homem, por isso a marca central da sua teoria é epistemológica. O norte desses estudos encontra âncora no conhecimento construído a partir das interações estabelecidas entre a criança e o mundo (CAVALLARI; ZACHARIAS, 2009).

Pode-se dizer que a organização é a capacidade que um sujeito possui de se manter organizado em um espaço de constantes mudanças e interações, que acontecem a partir dos câmbios com o meio.

Por outro lado, a adaptação se constitui as formas pelas quais os sujeitos fazem os câmbios. A adaptação estabelece dois conceitos: o primeiro a assimilação, em que o sujeito se reveste de elementos inerentes ao meio e o segundo que é a acomodação, responsável pelas modificações dos esquemas existentes, objetivando a adaptação ao meio.

Na teoria de Piaget (1998), os jogos são constituídos por uma mera assimilação de suas funções, para exercitar as ações individuais anteriormente apreendidas produzindo, também, satisfação frente a atividade de caráter lúdico.

Os jogos estimulam o crescimento e o desenvolvimento intelectual da criança, parte de um conjunto de ações que levam as crianças a atitudes reflexivas, uma interação mais abrangente e precisa, pois a toda uma lógica para execução e também critérios a serem seguidos, com base nestas questões desafiadora, a criança encontra diversas possibilidades de aprendizagem num contexto amplo e significativo (PALMA, 2017).

Assim, o jogo é uma ferramenta enriquecedora na construção do conhecimento da criança, ela tem oportunidades de desafiar e ser desafiada; colocando essa prática tem capacidade de observar a situação de desenvolvimento, mediante os jogos trabalhados, neste sentido o educando apropria-se não só, de questões cognitivas, mas também emocionais.

A criança desde cedo se identifica com determinados tipos de jogos, estes por sua vez constituem uma série de fatores que ao desenvolvimento físico, psicológico e intelectual.

Na visão de Piaget, o jogo vai tornando formas, amadurecendo os conhecimentos, atingindo níveis maiores, pois passa por toda uma etapa na fase da criança, estas etapas acontecem num processo gradativo, conseqüentemente o desenvolvimento amplia-se numa persistente busca de integração do conhecimento prévio ao conhecimento amadurecido (OLIVEIRA, 2000).

Perceber-se que os jogos regidos por regras são mais aprofundados em ampliara questões mais expressivos no desenvolvimento intelectual dos educandos, pois propõe uma reflexão sobre o contexto do jogo em suas dimensões, e tratando de situações que envolvam outros indivíduos no andamento do jogo tornam-se mais complexos, mediante esses conflitos a criança demonstra suas potencialidades e habilidades envolvidos neste contexto.

O jogo tem uma relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem infantil, pois proporciona aquisições de conhecimentos orientados por fatores organizados, um processo definido e significativo.

Este universo lúdico relacionado ao jogo possibilita a criança a reelaborar os pensamentos e as regras, facilitando compreender o mundo adulto na sua visão imaginaria. Os jogos têm toda uma linguagem diversificada, contribuindo para que a criança se coloque em situações, relevantes para solucionar dificuldades presentes no seu mundo real (SIMON; KUNZ, 2014).

Essas atividades destacadas por etapas, cada uma tem a sua particularidade definida de acordo com o nível intelectual da criança, uma complementa o desenvolvimento da outra, atingindo o estágio satisfatório de aprendizagem infantil.

O trabalho pedagógico embasado no jogo, nesta atividade lúdica, deixa o sistema de aprendizagem bastante enriquecedor, pois é um recurso que atrai a atenção do educando, propicia a participação voluntariamente, é uma tarefa considerada prazerosa. Partindo desses aspectos cadê o educador direcionar estas atividades dentro da proposta educativa de maneira que o jogo seja um fio condutor de ampliação do conhecimento preexistente e que novas concepções sejam elaboradas, onde possuem definir e atender as necessidades do educando (SILVA, 2014).

Dessa forma, os jogos assumem a função de fortalecer os esquemas já estabelecidos e gerar equilíbrio emocional através do prazer na criança aprendiz.

A classificação dos jogos depende da forma e do critério a que ele se destina, porém para Piaget, segundo sua elaboração, há uma classificação genética baseada na evolução das estruturas (RIZZI; HAYDT, 2006).

Nesse momento, Piaget classificou os jogos em categorias que procuraram atender as fases do desenvolvimento infantil.

A primeira das três categorias foi chamada de sensório-motor que compreende a idade cronológica do nascimento aos 2 anos. Nela as crianças brincam sozinhas e não utilizam noções de regras; na segunda fase, chamada pré-operatória, que vai dos 2 aos 5 ou 6 anos de idade, a criança adquire noções de regras e iniciam jogos com outras crianças, além do surgimento do faz-de-conta. A fase das operações concretas é a terceira e última fase, dos 7 aos 11 anos de idade, onde as crianças aprendem a estabelecer regras e jogar em grupo (HAETINGER, 2008).

Afirma-se, deste modo, que Piaget (1999) classificou os jogos conforme cada tipo de estrutura mental. E sob a égide da teoria piagetiana, registra-se uma classificação dos jogos de acordo com a etapa do desenvolvimento: os jogos de exercícios sensório-motor, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Jogos de exercício, de acordo com Piaget (1999), são aqueles destinados ao período sensório-motor – 0 a 2 anos –, visto que a ação lúdica exercida pela criança nessa fase é a de satisfazer as suas necessidades. Nesse caso, o jogo pode ser individual, sem regras definidas, visto que a criança joga por prazer e é esse prazer, essa satisfação, esse gosto que dá significado ao ato de jogar, a ação.

Os jogos de exercícios são compostos por ações simples que são repetidas pelas crianças que jogam e as ações podem ser: levantar as mãos, os braços, correr, imitar sons, saltar, correr, cantar, movimentar o corpo, e outras ações similares. Esses jogos têm início na fase materna e se estendem até os 2 anos, mantêm-se na infância e na fase adulta.

Os jogos simbólicos surgem com predominância entre os 2 e 6 anos. Nesse jogo, a criança estabelece relações que predominam no seu espaço social e, dessa forma, assimila a realidade e se capacita para uma autoexpressão. Os jogos simbólicos são os chamados jogo-de-faz-de-conta e dão às crianças possibilidades de sonhar, imaginar, levantar hipótese e, com isso, realizar sonhos, resolver conflitos, aliviar os medos, as angústias, atenuando de forma salutar as frustrações (GUMIERI, 2016).

Na faixa etária de 7 aos 11-12 anos, o campo simbólico decai e se inicia a fase da escrita voltada para o desenho, construção de brinquedos, maquetes, materiais didáticos e dramatizações. Nos tempos atuais, as multimídias se tornam ferramentas importantes quando bem direcionadas.

Os jogos de regra, na visão de Piaget (1999), manifestam-se aproximadamente aos cinco anos e se desenvolve na faixa etária dos sete aos doze anos. Apesar de surgir nessa fase,

esses jogos que se apresentam no esporte, no lazer, na escola, no trabalho, permanecem vivos durante toda vida. Os jogos classificados como de regras recém uma subclassificação: sensório-motor como o futebol e intelectuais, o jogo de xadrez, de damas.

Como o próprio nome diz, o jogo de regras se caracteriza pela existência das regras que podem ser preestabelecidas ou criadas pelo grupo de jogadores. As regras de um jogo, certamente, pressupõem obrigações e geram clima de competitividade. Eles são, essencialmente, sociais.

Os jogos de regras surgem após a fase egocêntrica-e, por isso, auxiliam no desenvolvimento social e afetivo. Nesse jogo, as regras são impostas, preestabelecidas e devem ser respeitadas pelos sujeitos que jogam em completa forma de interação, por isso Piaget (1999) acrescenta que o jogo de regra é “a atividade lúdica do ser socializado”.

Esse tipo de jogo exige que seus jogadores incorporem a necessidade de socialização e cumprimento das regras e, por isso, aprendem a respeitar e a cumprir também as leis da sociedade e as leis morais da vida.

Em todo jogo de regras há um perdedor e um ganhador. Lidar com as perdas, com as vitórias, planejar jogadas, revisar normas e regras, replanejar as ações, mudar de tática, analisar erros são atividades basilares para desenvolver o raciocínio, os processos mentais e as estruturas cognitivas dos jogadores.

Nos jogos de regra é fundamental que o objetivo a ser alcançado seja bem definido e claro; as regras devem ser socializadas e conhecidas por todos os jogadores; o espírito de competição esteja bem elucidado e que haja liberdade para as estratégias de jogadas entre jogadores. Nos jogos com finalidade pedagógica o mais importante é o foco estar voltado para a construção da aprendizagem. Só assim os educadores devem exigir que os alunos e alunas durante o ato do jogo tenham ativa participação, em prol do desenvolvimento do raciocínio e da construção do conhecimento (NILES; SOCHA, 2014).

Fazendo um paralelo com o construtivismo, nota-se este propõe essa participação ativa do aluno aprendente para que possa construir através das vivências sua própria aprendizagem. No jogo também é assim, nele há uma rejeição daquilo que vem pronto, inquestionável, acabado. A criança aprende mais facilmente e com mais entusiasmo quando participa do processo, quando ajuda a construir o conhecimento que adquire.

No jogo de equipe, especialmente os adotados como recurso pedagógico, alunos e alunas interagem, cambiam informações, verbalizam opiniões, são mediados pelo professor, são estimulados e desafiados e, por isso, sentem mais prazer em aprender.

### 2.3 Vygotsky e a relação entre o brincar e a aprendizagem

O brincar constitui-se numa forma de aprendizagem particular de relação com o mundo, a criança através da imaginação tendo como referência a realidade, desenvolve atitude e habilidades dentro do contexto brincar que apontam a sua maneira de ver o mundo e também de agir em dadas situações de acordo como se apresentam, portanto caracteriza-se uma fonte de aprendizagem significativa (ANGST; OLIVEIRA-MENEGOTTO; GIONGO, 2015).

Para Vygotsky (1995), a criança busca satisfazer o prazer de atuar na brincadeira, sem a preocupação de levá-la a garantir o sentido completo da atividade lúdica, tornando o contexto com ações diversas.

As brincadeiras acompanham diferentes tipos de procedimentos, muitas crianças gostam de brincarem sozinhas, outras a penas com uns coleguinhas, outros em grupo, mas todos contribuem de certa forma para um resultado de aprendizagem produtivo. Na proporção que a criança cresce fisicamente, as brincadeiras são mais em grupo, por entender melhor a linguagem, por envolve-se fora do ambiente familiar, na escola formar amizades que despertam para outros tipos de brincadeiras, então tem toda uma dependência de circunstância, de fase de vida e situações propicias.

A criança na influência de materiais lúdicos, experimenta a satisfação de explorar os objetos, construindo um sistema de informação que apontam características diversas à respeito do conteúdo observado, o brinquedo tem esse privilégio de direcionar a brincadeira com uma intensidade dimensional, então a criança atribui significados do brincar envolvendo os brinquedos, buscando uma ligação com a realidade, tendo assim uma aproximação do contexto real, do qual participa (VYGOTSKY, 2011).

O autor fala do brinquedo, aponta o sentido do brincar com objetos que muitas vezes presentes nas situações lúdicas, favorecendo ampliação do conhecimento de mundo. O brinquedo em determinada fase da vida infantil tem em sua função a exploração do objeto, sem necessariamente deter-se a sua real funcionalidade para o qual foi desenvolvido.

Em outra fase a criança além de entender a proposta de brincar com uso do brinquedo, o recria para desenvolver outras ações, atendendo a necessidade do momento. Esse tipo de ludicidade possibilita a criança sistematizar e organizar suas ideias, estimulando sua intelectualidade no âmbito cognitivo, afetivo e social (VYGOTSKY, 2011).

A citação traduz claramente o objeto do brincar no contexto educativo, é preciso, é determinante para a criança identificar-se na sua concepção de mundo, ela bem trabalhada

na proposta lúdica, quando adulto tem um amadurecimento mais sólido, a capacidade de atuar mais acentuada. O brincar inquestionavelmente é inerente a aprendizagem.

## 2.4 Jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil

Professores e professoras que assumem compromisso com a educação de qualidade e, acima de tudo, com a qualidade do seu fazer pedagógico, reconhecem e defendem a importância do jogo como um meio precioso para o desenvolvimento emocional, social, e cognitivo do(a) educando(a) (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Muitos pensam que o jogo é simplesmente um passatempo usado para distrair a criança. Contrário a esse posicionamento, pode-se dizer que ele corresponde a atividade com muita exigência e chega a ocupar um lugar de destaque no processo de aprendizagem porque estimula o crescimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa verbal e, por isso, o desenvolvimento da linguagem verbal e simbólica.

Usando o jogo, o professor conduz a criança para brincar de forma natural, criando espaço para testar hipóteses, desenvolver a espontaneidade do criar, aguçando a curiosidade e descobrindo potencialidades.

O ato de brincar ou jogar é dinâmico que gera movimento corporal e mental. Durante essa ação ocorre a estimulação e, por consequência, a criança fica motivada e, por isso, capacita-se para realizar atividades mentais que geram aprendizagens. O ato de brincar pode ser uma atividade individual ou integrada que constrói um aluno participativo, desinibido com habilidades de comunicação, interação e cognição (LEAL, 2011).

O jogo e as brincadeiras são atividades basilares para o trabalho com crianças porque, via de regra, atinge dois focos desencadeadores de aprendizagem. O primeiro foco é a perspectiva lúdica que estimula a alegria, a satisfação, a motivação e a socialização. Toda criança sadia brinca e a criança que brinca consegue ser feliz. O segundo foco diz respeito à aprendizagem. O jogo e a brincadeira são atividades estruturantes que exigem disciplina, socialização, construção, competição, curiosidade, vontade de concluir o que foi iniciado, entre outros desafios que são em si mesmas a construção de aprendizagens, ao tempo que contribuem também para o desenvolvimento da criança (KISHIMOTO, 2009).

Na ação de jogar há três aspectos indissociáveis e importantes: o primeiro diz respeito à afetividade; o segundo faz referência aos aspectos de cognição, por meio dos quais, a aprendizagem se processa, ocorrendo o desenvolvimento.

O aspecto afetivo relacionado ao jogo assume relevância para a aprendizagem, visto que este traz o prazer de aprender. Por isso, ao se falar em aprendizagem e em desenvolvimento no âmbito da educação, não se pode esquecer o desejo da descoberta, a vontade de aprender e construir o conhecimento, que se efetivam através das brincadeiras e

dos jogos em uma dimensão afetiva. Compreende-se, pois, que o fracasso e ou o sucesso da criança na escola estão intimamente ligados a vontade de aprender (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Quando o professor, em sala de aula, propõe um trabalho envolvendo jogos, mostra a disponibilidade de trabalhar com suas crianças e o desenvolvimento afetivo que são vivenciados na ação lúdica e os aspectos cognitivos.

A valorização do lúdico, através dos jogos, mostra, que Vygotsky pondera o brinquedo como sendo uma ferramenta de suma importância para obtenção de promoção de desenvolvimento. Assegura além disso, embora o brinquedo não ser o aspecto predominador da infância, ele desempenha uma admirável autoridade no desenvolvimento infantil (SILVA, 2014).

Por isso, considerando as dimensões afetiva e cognitiva, para o trabalho pedagógico com jogos, far-se-á necessário planejar e estabelecer os objetivos que se quer atingir, para que estes não ganhem caráter de atividades desconectadas e sem significado no espaço da sala de aula.

À luz desses entendimentos, a educação escolar e a aprendizagem ou aprendizagens que acontecem no seu espaço teriam maior sucesso através da ação dos jogos como recurso pedagógico, porque estes proporcionam um ambiente de amor, afetividade nas relações interpessoais e construção de conhecimentos (GUMIERI, 2016).

Valorizar a dimensão lúdica no trabalho pedagógico será, portanto, muito mais do que proporcionar o brincar entre crianças, mas criar ambientes onde vontades e sentimentos estejam presentes, a fim de conferir à aprendizagem maior significação, mais sentido. O jogo como atividade lúdica estabelece uma articulação entre a vontade, a afetividade e a cognição e, por consequência, com os processos mentais que conduzem a apropriação do conhecimento (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Dessa forma, aceitar e compreender uma atividade com essa dimensão é trazer para o fazer pedagógico elementos imprescindíveis a construção da felicidade da criança que estuda. Por isso, a relação entre professores e crianças será, incontestavelmente, verdadeira, que gera confiança e, por isso, de trocas de trocas de experiências.

No ato de jogar, a vontade e o desejo assumem, por meio da imaginação, concretude. No espaço do jogo a abstração se materializa resultando em processos desencadeadores de aprendizagens. Esses são momentos impulsionadores de novos conceitos, nova visão de mundo, maior conhecimento de si mesmo e da alteridade (KISHIMOTO, 2009).



Essas são considerações importantes para a educação e, por isso, ao chegar o momento de apresentar as considerações finais do artigo, faz-se necessário registrar que nada se encontra no plano do acabado, do terminado e, tão pouco, de verdades absolutas. O que se pretende, de fato é mostrar ou tentar fazê-lo, apresentar posicionamentos que estimulem a prática de jogos no âmbito educacional como ferramenta estimuladora do desenvolvimento da criança nos aspectos afetivos e cognitivos (KISHIMOTO, 2009).

Nesse sentido, coloca-se como resultados positivos da construção deste artigo o fato de que os jogos como estratégias de ensino, como recursos pedagógicos, especialmente na Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio das quais, na ação de jogar, as crianças projetam suas vontades, seus desejos e seus sentimentos em favor de uma aprendizagem significativa.

Dessa forma, o educador acredita e defende os jogos, enquanto atividade didática, capazes de resgatar o desejo de aprender e tornar prazeroso o momento de construção da aprendizagem. Sob esse entendimento, a criança passa a gostar da aula e seus processos e, assim, busca cada vez mais aprender.

Os métodos de ensino, suas estratégias e recursos pedagógicos auxiliares sempre preocuparam os professores em detrimento da forma como os alunos e as alunas aprendiam. Por isso, hoje a criança assume o foco principal do processo de ensino e aprendizagem.

Como toda criança gosta de brincar, de desafios e competitividade e se descobriu também que eia aprende brincando, educadores preocupados com o crescente índice de analfabetismo e criança fora da escola, começaram a pesquisar e a defender uma forma prazerosa e eficiente de ensinar: agregar jogos e brincadeiras à lista de recursos pedagógicos eficientes (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Portanto, cabe aos educadores e educadoras, que defendem essa linha de ação, criar e recriar atividades lúdicas que provoquem novas descobertas trazê-los para o âmbito escolar, disponibilizá-los para as crianças, contribuindo para a construção de aprendizagens de forma prazerosa, visto que quando brinca a criança se afasta de sua rotina, mergulha no mundo da imaginação, onde o desenvolvimento das habilidades mentais ou físicas acontece sem traumas e de forma espontânea.

Trabalhar com a perspectiva lúdica na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental é uma exigência da lei, mas desenvolver atividades pedagógicas tendo o jogo com recurso não é tarefa fácil, porque as crianças ainda, nessa faixa etária, não têm a coordenação motora muito desenvolvida e deixam de corresponder a muitas ações. Diante disso, será necessário um planejamento aprimorado com objetivos bem definidos.

Organizar a escolha dos jogos para suas crianças é papel do professor. Essa escolha atende a critérios especificamente pedagógicos que são a estimulação da cognição, da imaginação, da criatividade das habilidades afetivas e psicomotoras, além das sociais. Os jogos voltados para a socialização da criança estimulam a interação, a verbalização de ideias. Todo jogo deve ser voltado para a exploração do lúdico (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

Os jogos e as que estimulam as habilidades cognitivas, afetivas e sociais são aqueles que usam bolas, encaixam peças, usam blocos para construção, utilizam fantoches. Por sua vez, os blocos de construção, geralmente são feitos de madeira, e ajudam no desenvolvimento da motricidade dos membros superiores, pois desenvolvem ações como: pegar, tocar, manipular, afastar, aproximar, e desenvolvem também a concentração, o raciocínio, a criatividade. Esse jogo é muito criterioso e desenvolve o espírito de organização, cuidado, imitação, similaridade e noções espaciais e de quantidade (GUMIERI, 2016).

Os jogos com bolas são os mais populares e favorecem o desenvolvimento de muitas habilidades, tais como: noção espacial, competitividade, habilidade com os pés e com as mãos, além de raciocínio rápido e mobilidade corporal. O jogo com bolo ajuda na socialização e a interação.

Os jogos de encaixe são muito comuns na escola e são confeccionados em madeira, papelão e plástico e são utilizados com objetivo das crianças manipularem suas peças, construir objetos livremente ou direcionados, fazendo experiências. Esse tipo de jogo contribui para que as crianças compreendam situações novas, planeje ações concretas, contribui para o desenvolvimento motor dos braços, mobilidade dos cotovelos, antebraços, mão pulso e dedos, além de desenvolver a coordenação visiomotora, a discriminação de cores, tamanho e formas (GUMIERI, 2016).

Como se vê, os jogos vistos na perspectiva de recurso didático, apresentam-se como uma maneira de construir relações entre o imaginário e o concreto do dia a dia especialmente das crianças. Quando bem planejado, com objetivos bem definidos e metas bem traçadas, os jogos ou qualquer material lúdico são fortes aliados da aprendizagem prazerosa. É importante o material pedagógico não seja apresentado como pronto, acabado, voltado apenas para manipulação. O melhor jogo é aquele que oferece possibilidades de recriação.

Sob essa ótica, é importante destacar que o educador ou a educadora tem sempre oportunidade de ser criativo nas buscas e escolhas do material didático, especialmente do material lúdico. Porém, para isso, ele não deve esquecer-se de estar sempre aberto a sugestões e para a criatividade, abrindo-se a novas experiências. Lembrar sempre que a criança deve

estar sempre envolvida por um clima de afetividade, amizade e segurança e situada em um ambiente calmo, receptivo para poder desenvolver suas habilidades e competências (OLIVEIRA; DIAS, 2017).

O trabalho desenvolvido pelo profissional da educação precisa oferecer à criança oportunidades para que ela desenvolva habilidades sodas e afetivas e, envolvidas nesse clima, a cognição flui abundantemente. O brincar no âmbito escolar é chamado de brincar dirigido e não anula a espontaneidade do ato de brincar. Nele há possibilidades de traçar desafios a partir da seleção dos jogos ou mesmo da brincadeira (GUMIERI, 2016).

Estes tipos de jogos trazem objetivos claros que são de promoção de aprendizagens em campo da matemática, das artes e da linguagem, por exemplo. Por fim, nessas atividades, o professor assume o papel precípua de mediador, de facilitador das atividades lúdicas propostas, porque orienta, direciona, conduz todo o processo para que a criança ganhe autonomia na ação.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Estas novas concepções referentes ao lúdico leva a acreditar no seu processo funcional no ensino-aprendizagem da criança, na perspectiva de compreender o mundo com significados preciosos e claros.

A ludicidade como ponto de partida para concretizar o ensino-aprendizagem, a criança terá condições de levantar hipótese, formular, elaborar, observar, questionar e refletir sobre as situações vivenciadas no brincar, envolvendo o jogo, o brinquedo e as brincadeiras, neste sentido provoca estímulos que desencadeiam múltiplas aprendizagens. Esses recursos pedagógicos são instrumentos de ensino que o professor tem que ter noção que eles precisam estar de encontro a realidade do aluno, só assim alcançar os resultados que se pretende obter.

O educador se reconhecendo como mediador do conhecimento dentro do âmbito educativo e levando em consideração os conhecimentos prévios das crianças poderá criar estratégias metodológicas que deem viabilidades do aluno construir seu próprio conhecimento assegurado na proposta da ludicidade para expandir o conhecimento de mundo capacitado a enfrentar desafios e sentir-se desafiado a aprender brincando prazerosamente.

Independentemente de qualquer classe social ou outros circunstância a criança tem direito assegurado de brincar, é acessível a todos sem distinção. É fato que diversos setores da esfera social se integram a prática da ludicidade como ramificações de atenções profissionais, reafirmando o quanto é importante esta ferramenta no contexto da sociedade.

O trabalho de pesquisa produzido tem na sua intencionalidade esclarecer melhor a dinâmica do brincar, como a criança adquire um conhecimento com sentido próprio, os conteúdos de ensino integrados a esta prática estimulam o educando uma participação de interesses de ordem voluntária, portanto o gosto pela busca do saber se torna mais interessante e objetiva.

Perceber-se que no âmbito educativo, ao passarem dos níveis de ensino, o brincar, a ludicidade vai ficando moderada, o professor do 1º ano se preocupa em focar nas temáticas, com atividades repetitivas, onde a prática da brincadeira abordaria com procedimentos relevantes ao entendimento globalizado.

A ludicidade segue o ser humano em todos os trajetos da vida, porém sua funcionalidade em atender a necessidade individual e coletiva faz a diferença, é um processo educativo apresenta toda uma estrutura de aprendizagem com propriedades desafiantes, então o professor se sentirá desafiado a integrar na sua prática pedagógica os recursos da brincadeira sem perder o foco da proposta que o brincar leva o aprender, então a aprendizagem no lúdico e a parte essencial a ser enfatizada.

A escola é um lugar em que as ideias são reorganizadas, amadurecidas, portanto, é no contexto escolar que as respostas são construídas. No âmbito da ludicidade essas respostas fruto das indagações são formadas, mediante as necessidades que cada aluno apresenta, sendo responsável o professor, o mediador do conhecimento que deve conduzir o seu trabalho valorizando as brincadeiras no seu contexto de promover um ensino-aprendizagem significativo e amplo.

## **REFERÊNCIAS**

ANGST, C.; OLIVEIRA-MENEGOTTO, L. M. de; GIONGO, C. R. O brincar na educação infantil e a importância da mediação do professor. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, v. 13, n. 32, p. 171-197, 2015.

CAMPOS, N. F. de C. **O lugar dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2009. 36 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Campanha Nacional de Escolas da Comunidade, Instituto Superior de Educação Cenicista de Capivari, Capivari, 2009. Disponível em: <https://docplayer.com.br/18560808-O-lugar-dos-jogos-e-brincadeiras-na-educacao-infantil.html>. Acesso em: 13 out. 2022.

CAVALLARI, V. R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 11. ed. São Paulo: Ícone, 2009.

GUMIERI, F. A. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil. **Cadernos de Educação: ensino e sociedade**, Bebedouro, v. 3, n. 1, p. 66-80, 2016.

HAETINGER, M. G. **Jogos recreação e lazer**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S. A., 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2009.

LEAL, F. de L. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2011. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí, Picos, 2011.

NILES, R. P.; SOCHA, K. A importância das atividades lúdicas na educação infantil. **Ágora**, Revista de divulgação científica, v. 19, n. 1, p. 80-94, 2014.

OLIVEIRA, C. M. de; DIAS, A. F. A criança e a importância do lúdico na educação. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, ano 2, v. 13, n. 1, p 113-128, jan. 2017.

OLIVEIRA, V. B. **O brincar de 0 a 6 anos**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

PALMA, M. S. Representações das crianças sobre o brincar na escola. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 30, n. 2, p. 203-221, 2017.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1999.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Editora Ática, 2006.

SILVA, N. Z. da. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2014. 33 fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

SIMON, H. dos S.; KUNZ, E. O brincar como diálogo/pergunta e não como resposta à prática pedagógica. **Movimento**, v. 20, n. 1, p. 375-394, 2014.

VIGOTSKY, L. S. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. São Paulo: Moraes, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Petrópolis: Vozes, 2011.